

ЯЗЫКОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

LANGUAGE FEATURES OF COMPUTER GAME TEXTS

Yu. Perfilov

Summary. This article discusses the lexico-stylistic and structural features of the texts of computer games. The purpose of this study was to study the concept of "text of a computer game," comparing it with other functional styles of speech, as well as presenting significant lexical, stylistic and structural properties of similar texts. The material for the study was 80 texts of various game genres. Research methods: content analysis, idealization.

Keywords: stylistics, vocabulary, text, computer game.

Перфилов Юрий Алексеевич

Аспирант, ФГБОУ ВО «Российский государственный социальный университет»
derenoto@gmail.com

Аннотация. В данной статье рассмотрены лексико-стилистические и структурные особенности текстов компьютерных игр. Целью данного исследования было исследование понятия «текст компьютерной игры», сравнение его с другими функциональными стилями речи, а также представление значимых лексических, стилистических и структурных свойств подобных текстов. Материалом для исследования послужили 80 текстов различных игровых жанров. Методы исследования: контент-анализ, идеализация.

Ключевые слова: стилистика, лексика, текст, компьютерная игра.

Введение

Активное развитие компьютерные игры получили в конце XX — начале XXI веков. Компьютерные игры сейчас применяются в обучении, исследованиях. Ранее компьютерными играми занимались небольшие компании, но теперь производство и издание развлекательного контента стало индустрией. В ней появились студии, отделы производства, аналитики, рекламы, геймдизайна, нарративной составляющей, поддержки пользователей, игроков. Изучением феномена компьютерных игр активно занимаются такие науки как психология и философия. В Российской Федерации чаще всего представлены исследования, рассматривающие влияние игр на сознание молодого поколения. Данные исследования обусловлены возросшим процентом преступлений различного рода в школах, университетах и прочих образовательных организациях.

Однако изучение языковой составляющей жанровых особенностей текста компьютерных игр в российской науке развито крайне слабо. Западные коллеги, помимо изучения психологического влияния, занимаются и изучением феномена игр, включая текстуальные и другие лингвистические особенности содержания. Данное исследование особо актуально, так как данный вопрос малоизучен в реалиях русской школы лингвистики.

Цель исследования — изучение лексико-стилистических особенностей текстов игр, а также рассмотрения понятия «игровой текст» в рамках существующих функциональных стилей.

Объектом изучения являются компьютерные игры, представленные на рынке РФ.

Практическая значимость исследования заключается в возможности применения полученных результатов для построения градации использования тех или иных стилистических приемов и лексики, а также структурных особенностей текста. Также в статье предложен взгляд автора на феномен «компьютерная игра», с точки зрения языковых реалий.

Литературный обзор

Данная тема исследовалась такими учеными как: Ефимова Н.И., совместно с Моржанаев Н.И. в работе «Текст в компьютерной игре: филологический аспект». В данной статье рассматривались лексические и стилистические особенности текстов компьютерных игр на примере продуктов таких компаний как Ubisoft Montreal, Elephant Games и других. Одним из главных выводов их работы можно считать заключение об отнесении игровых текстов к особому функциональному стилю [3, с. 77].

Также стоит отметить работу Ларионовой А.Ю и Терновой М.А. «Тексты ролевых интернет-игр в аспекте активных языковых процессов». В данной статье авторы отмечали языковые особенности игр, распространяемых в сети. Однако в исследовании представлены морфологические разборы отдельных текстов, которые могут быть применены и в нашем исследовании. Ларионова А.Ю. и Терновая М.А. рассмотрели следующие часто используемые приемы словообразования в текстах интернет-игр: суффиксальный, префиксально-суффиксальный, способ усечения, сложение, сращение. Ученые пришли к следующему выводу в исследовании: «Активные процессы, происходящие в современном русском языке, очень показательны в данном материале: это

и привлечение заимствованной лексики в словообразовательный процесс, и создание окказионализмов, и выстраивание предложений в соответствии с логикой устного общения и пр.» [4, с. 68]

Для разработки исследования были изучены работы: Ефимова Н. И., Золотова Т. А. «Фольклорные и литературные аллюзии в компьютерных играх»; Югай И. И. «Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков»; Slabinski M. 8 Key Principles of Writing Effective Game Dialogue.

Материалы и методы

Материалом для исследования послужили тексты компьютерных игр, представленных на рынке РФ: диалоги, монологи, описания. Было исследовано 80 текстов следующих жанров компьютерных игр: стратегии, приключения, головоломки, экшен.

Методами изучения послужили контент-анализ и идеализация.

Результаты

Основным результатом исследования можно считать полученные данные, которые свидетельствуют о том, что игровой текст как продукт слияния как минимум художественного и публицистического стилей, представляет собой интерес для дальнейшего изучения, так как он имеет свои особенности как стилистические, так лексические и даже структурные, если учитывать уникальный для жанра тип построения диалогов: ветвление, который, в зависимости от выбора игрока будет влиять на основной сюжет. Следовательно, можно сделать вывод о том, что игровой текст, как правило, является сложным по своей природе, имея, как минимум два уровня: сам текст и подтекст, которые, в отличие от художественных произведений литературы и публицистики, может частично изменяться, в зависимости от решения игрока.

Было рассмотрено 80 текстов компьютерных игр различных жанрах: выделены основные стилистические приемы, а также рассмотрена лексика и структурные особенности. Стил и используемая лексика зависимы от жанра компьютерной игры, но и сам жанр может быть представлен в нескольких более мелких жанрах, которые будут отличаться использованием тех или иных приемов для построения текстов. Например, в исторических стратегиях принято использование архаизмов, тогда как в современных экономических стратегиях используются неологизмы. Структурные особенности текста (построение диалогов, монологов и само словообразование) универсальны для всех жанров.

Обсуждение

Современные компьютерные игры делятся на жанры. Принято выделять, как минимум, следующие жанры: приключения, стратегии, гонки, головоломки, симуляторы и прочие. Стоит отметить, что каждый жанр имеет свое деление. Существуют также и разработка разного уровня: это может быть небольшая студия (которая чаще всего занимается разработкой так называемых «инди-игр») или большая интернациональная студия, занимающаяся разработкой более серьезных проектов (так называемые «AAA-проекты»). В зависимости от выбранного жанра игры и средств компании, происходит разработка проекта. Так как разработка проекта не является целью данной статьи, описание процесса следует опустить.

Тексты в играх необходимы для реализации полного погружения игрока в среду. Для этого игре необходимо сочетать в себе визуальные, аудиальные и текстуальные элементы. Последние являются визуальными, однако к визуальным можно также отнести и графические решения для той или иной сцены, поэтому считаем обязательным разделять понятия визуальные и текстуальные элементы в реалиях компьютерных игр, чтобы не допустить искажения смысла исследования.

Рассмотрим некоторые стилистические приемы и лексику, а также структурные изменения, преобразования в анализированных игровых текстах: длина текста, конечно, зависит от жанра игры, а также сцены, в которой используется текст: если это динамичная сцена, то текст, скорее всего будет представлен в виде диалогов или монологов длиной 3–5 слов. Превалирующее составляющее будет играть использование междометий: ах, ох, ух и прочих.

В играх можно встретить так называемые «ветви решений», которые влияют на сюжет, в той или иной степени. Например, в игре Mass Effect канадской компании BioWare реализована подобная система выбора. Этот выбор представлен в виде трех (иногда четырех) опций, которые игрок может выбрать для ответа основным персонажем или тем, к кому обращен вопрос, дан выбор. Самым простым вариантом текстуального ветвления в подобной ситуации является как раз двух или трех вариантный выбор: позитивный, негативный, нейтральный. Игроку дается таймер, до истечения которого нужно выбрать вариант ответа. Как правило, текст построен таким образом, который позволяет предугадать исход данного диалога, монолога, если игрок выберет тот или иной вариант.

Личные обращения также являются обязательной составляющей в игре. Тексты варьируются от особенностей жанра. Использования обращения к игроку во вто-

ром лице, единственном числе чаще всего отводится либо второстепенным персонажам, напрямую связанным с персонажем, которым взаимодействует игрок или персонажам, которые отдалены от основного героя, но относятся к нему с презрением. Однако, например, в стратегиях, где игроку отводится роль командующего, второстепенные персонажи, близкие к главному герою, как правило обращаются во втором лице, множественном числе. Подобный пример обращения можно встретить в серии игр компании Firefly Studios Stronghold: обращение от помощника, когда игрок открывает меню игры, чтобы выйти из нее: «Вы устали, Милорд?». Пренебрежительное отношение со стороны соперников в стратегиях тоже представлено во втором лице, единственном числе. Пример из Stronghold, протагонист по имени Волк: «А ты сражаешься получше своего отца!».

Сленг представлен в играх, которые своей целью аудиторией видят молодое поколение. Тем самым игроки могут ассоциировать себя с персонажами, которые говорят с ними на особом варианте языка и в тех терминах, известных и применяемых только молодежью. Стоит отметить, что развитие сленга в русском языке частично зависит от компьютерных игр, так как именно через них популяризируется то или иное слово. В играх с подобным жанром нередко встречаются и жаргонизмы, а также нецензурные слова и выражения. Исследования в психологии влияния активно изучают принципы взаимодействия тех или иных слов, использованных в играх.

Заключение

В качестве заключения, необходимо отметить, что изучение лексико-стилистических аспектов в компью-

терных играх представляет собой особый интерес, потому что современные игры обладают возможностями передачи информации различными способами, включая текстовые. Трактовать то или иное сообщение можно с различных точек зрения, в зависимости от возраста, образованности и прочих важных аспектов. Данное исследование показывает то, что в компьютерных играх используется множество приемов для достижения поставленных целей. Текст, как одна из главных составляющих игр, помогает в понимании происходящего, ускоренного погружения игрока в процесс, сцену, влияние на сюжет, достигаемое за счет выбора того или иного варианта в ветвлении, что помогает создавать уникальный опыт для каждого типа игрока, симулируя реальность.

В компьютерной игре широко используются следующие стилистические приемы и лексика, а также структурные особенности: метафоры, эпитеты, аллюзии, сленг, жаргон и прочие. Длина текста зависит от сцены и жанра игры. Например, в диалогах игр жанра стратегии могут использоваться высокопарные слова и выражения, предложения длиной в десятки слов, а в динамичной игре в диалогах используется преимущественно сокращение, сленг, междометия и другие элементы стилистики и лексики. Считаем необходимым углубить исследования русской школы лингвистики в данной тематике, так как присутствует немалый материал для изучения текстовых и иных языковых особенностей компьютерных игр, а также трактовка самого феномена «текст компьютерной игры» в жанрах текста: можно ли отнести текст игры к художественному стилю или это публицистика, или иной новый стиль текста. Возможно, это результат взаимодействия всех существующих стилей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Slabinski M. 8 Key Principles of Writing Effective Game Dialogue Gamasutra, 2013. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/MarkSlabinski/20130313/188389/8_Key_Principles_of_Writing_Effective_Game_Dialogue.php (дата обращения 20.03.2019)
2. Ефимова Н. И., Золотова Т. А. Литературные и фольклорные аллюзии в компьютерной игре // МП. 2010. Сборник в честь М. П. Черденниковой. М: Лабиринт, 2010. С. 58–64.
3. Ефимова Н.И., Моржанаев Н. И. Текст в компьютерной игре: филологический аспект // Вестник Марийского государственного университета. 2015. № 4 (19). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tekst-v-kompyuternoy-igre-filogicheskij-aspekt> (дата обращения: 25.03.2019).
4. Ларионова А. Ю. Тексты ролевых интернет-игр в аспекте активных языковых процессов / А. Ю. Ларионова, М. А. Терновая // Книжное дело: достижения, проблемы, перспективы — V: сборник материалов Международ. науч. конференции, 23 апреля — 23 мая 2015 г., Екатеринбург. — Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2015. — С. 59–68.
5. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: автореф. дис . . . канд. наук спец 17.00.09. СПб.: Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, 2008. 26 с.

© Перфилов Юрий Алексеевич (derenoto@gmail.com).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»